

Юзабилити – проблеми

1. Пользователь не понимает, как создать «сценарий идеального путешествия»

Негативные феномены

После приглашения в проект других участников пользователь не уверен в том, что ему делать дальше

Негативные последствия

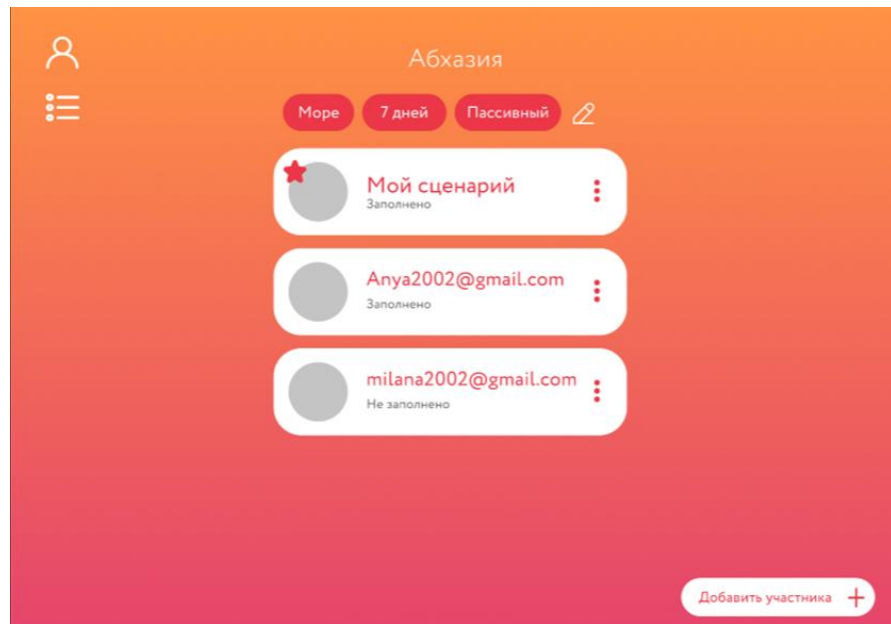
- Совершение лишних действий
- Фрустрация

Факторы контекста использования

- Пользователи считают, что «проект» – это и есть «сценарий»
- Пользователям в целом не до конца понятно, что такое «сценарий идеального путешествия»
- Пользователи думают, что под панелью «Мой сценарий» не сценарии других участников, а их аккаунты

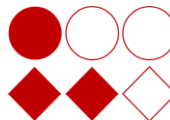
Факторы дизайна пользовательского интерфейса

«Сценарий идеального путешествия» создается по нажатию на панель «Мой сценарий»



ВСТРЕЧАЕМОСТЬ

КРИТИЧНОСТЬ



2. Пользователь не понимает, как просмотреть «сценарий» других участников

Негативные феномены

Пользователь не догадывается, как посмотреть «сценарий», заполненный другим участником

Негативные последствия

- Фрустрация
- Совершение лишних действий для просмотра заполненного «сценария» приглашенного пользователя

Факторы контекста использования

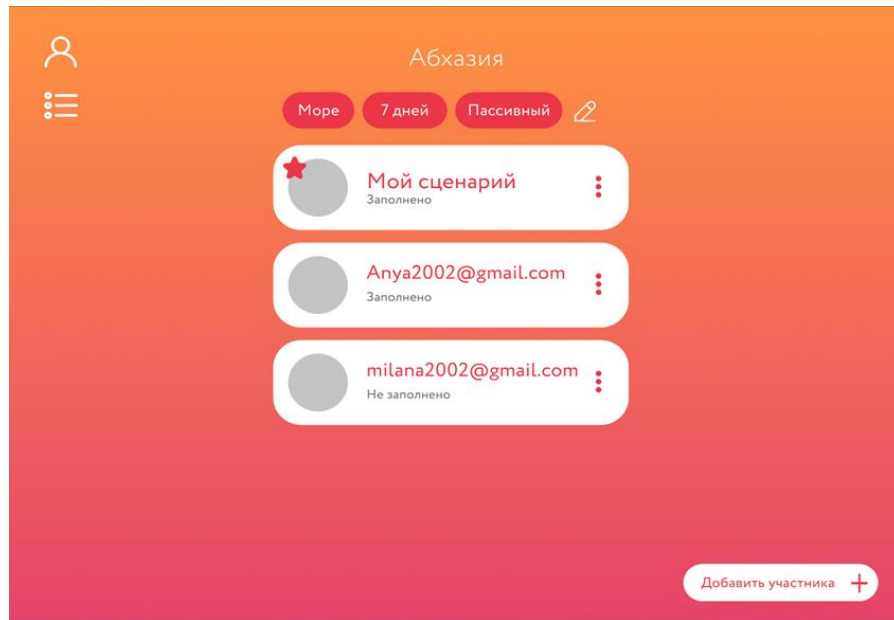
- Проблема 1

Или

- Пользователь думает, что иконка «мой профиль» ведет к просмотру «сценариев» приглашенных участников

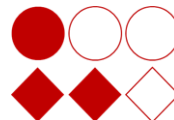
Факторы дизайна пользовательского интерфейса

Просмотр «сценария» другого участника проекта происходит по клику на участника



ВСТРЕЧАЕМОСТЬ

КРИТИЧНОСТЬ



3. Пользователь не понимает, как вернуться на экран «проекта» с экрана «сценария»

Негативные феномены

После заполнения сценария / Во время просмотра заполненного сценария пользователь не знает точно, как вернуться на экран проекта

Негативные последствия

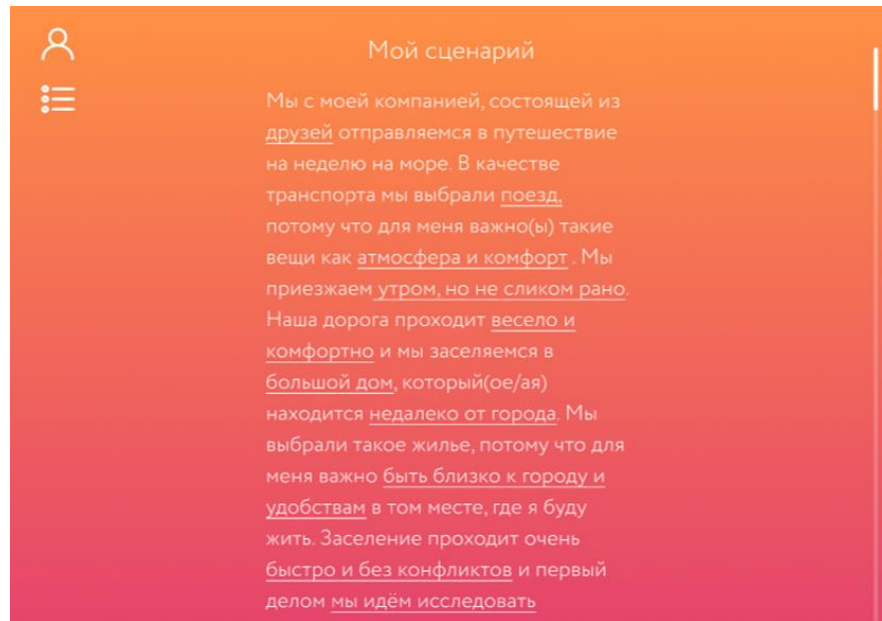
- Совершение лишних действий

Факторы контекста использования

Пользователь не ожидает, что иконка для перехода на экран «мои проекты» меняет функционал

Факторы дизайна пользовательского интерфейса

За возвращение на экран «проекта» отвечает «иконка-список» под иконкой профиля



ВСТРЕЧАЕМОСТЬ



КРИТИЧНОСТЬ



4. Пользователь не понимает, как отправить напоминание

Негативные феномены

Пользователь предполагает, что, чтобы отправить напоминание, необходимо войти в профиль того, кому хочешь отправить напоминание

Негативные последствия

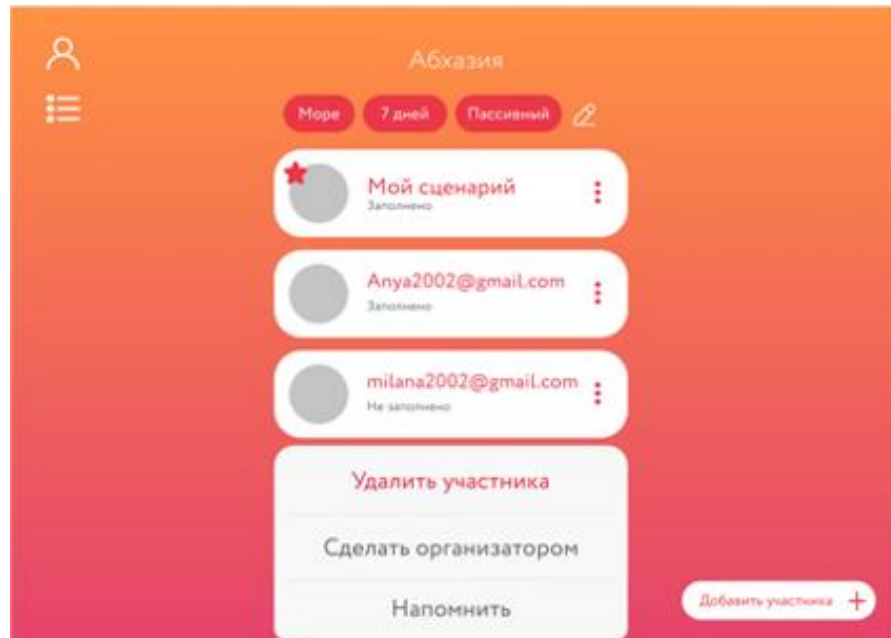
- Фрустрация
- Совершение лишних действий
- “Блуждание” по интерфейсу

Факторы контекста использования

Пользователь думает, что отправка напоминания участнику осуществляется по нажатию на панель с его электронной почтой

Факторы дизайна пользовательского интерфейса

За отставку напоминаний отвечает иконка “три точки”, на которую нужно кликнуть, чтобы появилась опция “отправить напоминание”



ВСТРЕЧАЕМОСТЬ



КРИТИЧНОСТЬ



5. Пользователи не понимают, что делает иконка просмотра сценария

Негативные феномены

Пользователь интерпретирует иконку справа-сверху, как инструмент форматирования текста. Причина – такая иконка используется в Word и других текстовых редакторах.

Негативные последствия

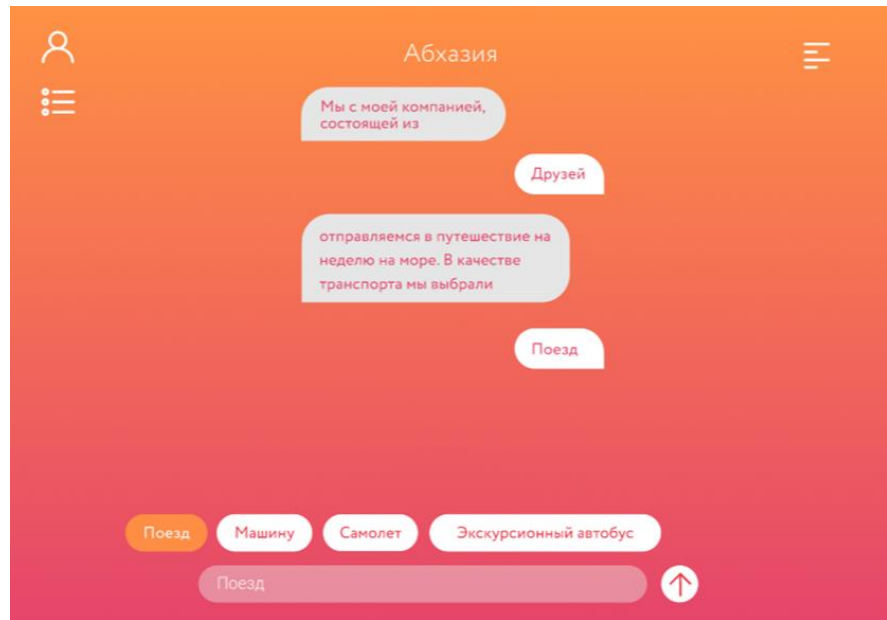
- Непонимание, завершен ли процесс заполнения «сценария»
- Непонимание, что «сценарий» целиком можно посмотреть прямо с экрана его заполнения
- Совершение лишних действий для просмотра заполненного «сценария»

Факторы контекста использования

Пользователь не предполагает, какой функционал может быть у иконки просмотра «сценария» целиком, так как привык, что в Word она отвечает за форматирование текста.

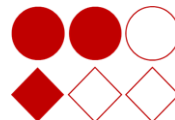
Факторы дизайна пользовательского интерфейса

Просмотр «сценария» целиком осуществляется по клику на иконку «Word-формат-по-левому-краю».



ВСТРЕЧАЕМОСТЬ

КРИТИЧНОСТЬ



6. Пользователю неудобно, что после выбора критериев поездки (подсказок), нужно нажимать на иконку отправки

Негативные феномены

Пользователь думает, что нажатие на подсказку сразу отправляет её в чат-заполнение сценария.

Негативные последствия

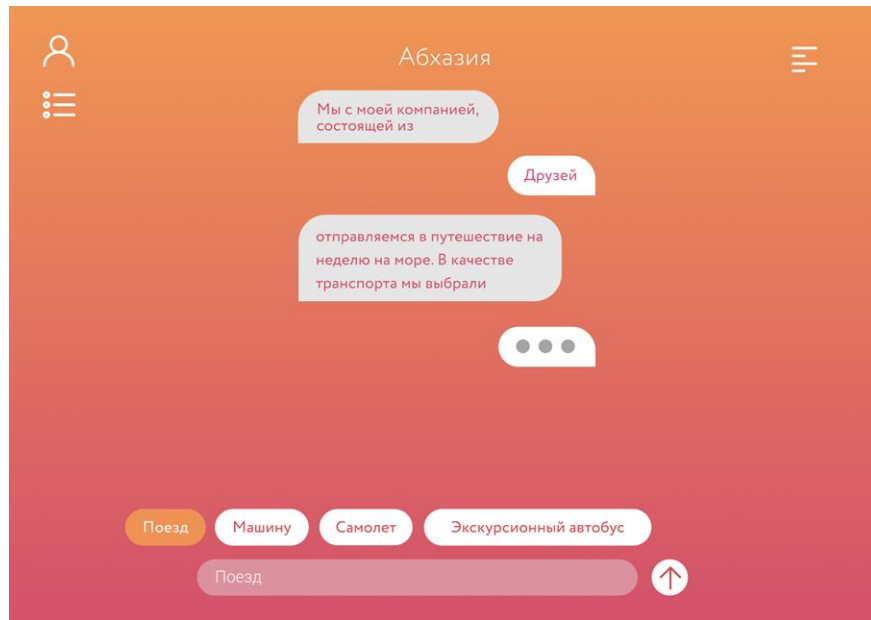
- Раздражение
- Совершение лишних действий

Факторы контекста использования

Выбирая критерий поездки из предложенных вариантов, пользователь ожидает автоматическую отправку и переход к следующему пункту сценария

Факторы дизайна пользовательского интерфейса

При заполнении сценария после выбора подсказки необходимо нажать на иконку “отправить”



ВСТРЕЧАЕМОСТЬ



КРИТИЧНОСТЬ



Поведение респондентов



- Респонденты в целом быстро выполняли все задания, двигались по заложенному разработчиками сценарию (сначала приглашение участников, затем создания сценария) (5/8)

Некоторые респонденты сначала создали сценарий и только потом пригласили участников (3/8)

- Респонденты правильно определяли функционал иконок: «карандаш» (6/8), «три точки» (6/8)
- Респонденты верно предполагали отличие функционала у организаторов и обычных пользователей (но есть нюансы – см. «-») (4/8)



- Респондентам не понятно, что другие участники («неорганизаторы») могут составлять свой «сценарий» (не вносить предложения в сценарий организатора) (3/8)
- (после прояснения предыдущего пункта) Они не предполагают, что просматривать сценарии других могут только организаторы (4/8)
- Респондент не до конца понимал, как работает функция «сделать организатором»: передаются ли права или организаторов становится 2, 3, 10... (1/8)

**Отношение к
интерфейсу и продукту**

1. Некоторые думали, что заполнение сценария идеального путешествия предполагает выбор не абстрактного типа жилья, транспорта и т.д. – а просмотр и даже бронь номеров в отеле, покупка билетов (4/8)
2. Два респондента положительно оценили наличие подсказки перед заполнением сценария идеального путешествия – и в целом 2/8 выступали за добавление туториала, всплывающих подсказок
3. Один респондент посчитал название *“Мой сценарий”* непонятным, поскольку у него возникают ассоциации, не связанные с путешествием. Выказал мнение, что более удобным будет название *“Мой план”*. + 1 респондент с похожей проблемой, но с названием *“Мои проекты”*: “У меня нет ассоциаций с планированием путешествий”.
4. Один респондент сказал, что его раздражает каждый раз нажимать на *“Окей”* на всплывающем окне с результатом выполненного действия.
5. Один респондент сказал, что приложению не хватает функционала: чата, списка всех поездок, настроек (внешний вид приложения, уведомления)
6. Респонденты высказывались, что приложение действительно упрощает планирование путешествий:
 - не нужно вспоминать, что нужно спланировать – есть шаблон;
 - не нужно руками печатать – можно выбрать из предложенных вариантов



Гугл-таблица

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ijVwrHXH6juivXImiNAU6JEpiRzjIW198axWUPkm_cQ/edit#gid=0

Гугл-диск

https://drive.google.com/drive/folders/1_KqBxt9unEgxXPKb05_g1HwyhKMNTvQ

Author contributions

Даниил, Карина, Полина, Варвара –
проводили ю-тесты, составляли отчёт
Лиза – дорабатывала прототип для ю-
тестов команды 2, помогала искать
респондентов